NES-8T-FRA

INSTRUCTION MANUAL™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Thank you for purchasing Tradewest's Battletoads™ for your Nintendo Entertainment System. For maximum enjoyment, please read this instruction manual thoroughly before playing

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

CONTENTS

The Battletoads Story 2
Controlling the Action 3
How to Play 4
Baddies 8
Obstacles 13
Smash Hits 17
Scoreboard 18

Precautions

1. This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.

2. Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

3. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other solvents.

4. Always turn the power off before inserting or removing the cassette from the Nintendo Entertainment System.

BATTLETOADS STORY

After her defeat by the Galactic Corporation at the battle of Canis Major, the Dark Queen and her renegade space troops retreat to the outer reaches of the universe, hiding out in the dark spaces between the stars.

Meanwhile, on board the spaceship Vulture, Professor T. Bird and the Battletoads — Rash, Zitz and Pimple — are escorting the Princess Angelica back to her home planet, where her father, the Terran Emperor, awaits her safe arrival.

Along the way, Pimple, the biggest Battletoad, takes Angelica out for a cruise in the Toadster to a nearby Leisure Station.

Pimple and Angelica burn space, but the Dark Queen ambushes them before they can get there. Luckily, Pimple manages to send out a distress signal before the Toadster is gobbled up and carried away to Ragnarok's World, the Dark Queen's planet...

So, there's the situation, 'toad: the Dark Queen's kidnapped the Princess Angelica and your best buddy Pimple — what're ya gonna do about it?!

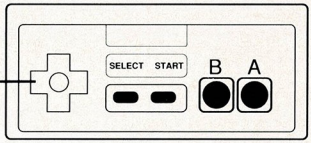
You're gonna get real MAD, that's what you're gonna do — and then you're gonna get EVEN!

Professor Bird's gonna set you down on Ragnarok, but from there it's up to you. You've got a long way to go, 'toad, thru ice and fire and nightmares so terrible you don't even want to imagine 'em — thru a monstrous Gargantua and ultimately to the Tower of Shadows, where the Dark Queen awaits you.

Have you got the guts, 'toad? We'll soon see, one way or another...

CONTROLLING THE ACTION

Up
Down
Left
Right
Double-click left or right to run
and to access smash hits
(along with Button B)



Select = No function

Start = Start Game/Pause Game

1-Player game: Press the Start Button on either Controller after "PRESS START TO PLAY" appears on screen.

2-Player Game: Press the Start Button on both Controllers after "PRESS START TO PLAY" appears on screen.

Rash = Player 1 (Controller 1)

Zitz = Player 2 (Controller 2)

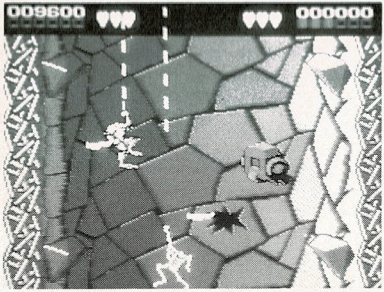
Button A = Jump

Button B = Action

HOW TO PLAY

As soon as the spaceship Vulture lowers the Battletoads down to Ragnarok's World, your 'toadally awesome rescue mission begins. So hit the ground running.

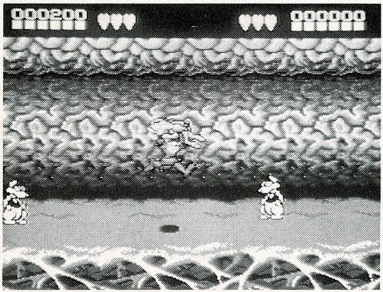
Awaiting your arrival are endless canyons, dark holes, a terrifying tunnel, an arctic cavern, a scalding inferno and much more! Each filled with monstrous baddies and dangerous obstacles.



Level 2 - Wookie Hole

Baddies are the Dark Queen's army of menacing villains, and they're gonna try and stop you from reaching the Tower of Shadows, where she holds Pimple and Angelica captive .

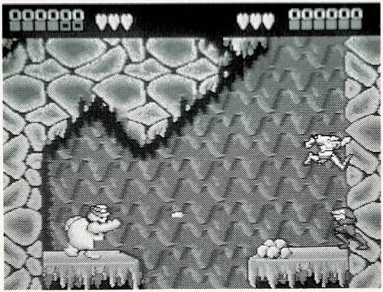
Obstacles are the deadly weapons which she has carefully hidden to catch you completely off guard. Advancing to the next level requires defeating all of the baddies in your current level and avoiding all of the obstacles.



Level 3 - Turbo Tunnel

But be careful, they like to hit back. And if you're hit too many times, you're as good as gone, 'toad! 'Cuz each Battletoad has a limited life span.

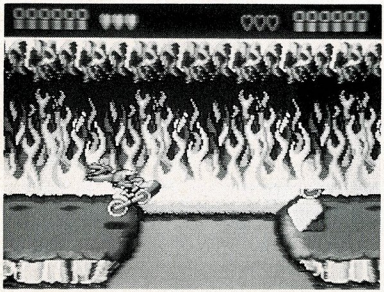
Luckily you have a series of mega-powerful punches, slams and kicks at your disposal, which only a Battletoad can activate. Also, certain objects may be picked up along the way and used as weapons. For a little extra energy, try munching on some nice, juicy flies.



Level 4 - Arctic Cavern/Snowman

While most of your fighting will be done on 'toad-foot, certain levels require expert racing skills. In these areas, check out the high performance Speed Bike, Jet Turbo and Space Board!

Once you finally reach the Tower of Shadows, the ultimate showdown begins. Here the Dark Queen will use every means possible to keep you from getting your hands on Pimple and Angelica. And the surprises she has in store are enough to make your green skin crawl.



Level 7 - Volkmire's Inferno/Jet Turbo

BADDIES

Dark Queen — She commands her evil forces from the Tower of Shadows. You must seize her power to save your friends.

Dragon — Will swoop down on you when you least expect it. Watch out for its specialty, the 'toad-slam.

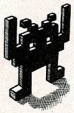
Saturn Toadtraps — Feed exclusively on 'toads, but you can uproot them with the BT Bashing Ball.

Rat Rocket — With built-in power boosters, this rodent is bent on either mowing you down or showering your green head with obstacles.

Giblet — A robust rodent, who's surprisingly quick and mean. Beat him to the bomb, or you're history.

Scuzz — These cowardly characters attack in groups from behind, but the Battletoad Butt will send 'em on their scuzzy way.

Ravens — Tough old birds, no relation to the professor, who can't wait to get their claws on you. A mutant variety will try to snip your turbo-cable with its big beak.



Vaders — This survivor of the original invaders is out to steal your energy bars and escape with them.

Rat Pod — Since they sway from side to side, it takes some nifty maneuvering to avoid these rodent roadhogs.

Tall Walker — The Walker's big brother, he's a bully who's out for revenge. Don't let him get you cornered.

Boss Walker — Stay out of sight or this witless Walker will cook your green butt and send it leapin'.

Big Blag — The undisputed chief of the Dark Queen's rodent army — first he's gonna GNASH ya, then he's gonna CHOMP ya, then he's gonna SPIT YOUSE OUT an' STOMP ya!

Psyko-Pigs — Wielding battle axes, these swine will give you a major headache unless you make pork chops out of them first.

Sentry-Drones — The experts at 'toad-termination. Let 'em kiss--your-fist.

Robo-Manus — A genetically enhanced biogen, mutated by the forces of Darkness, consider him armed and dangerous or he'll send your 'toad-hide soaring with one burst from his blasters.

Electra-Eel — Let this sea serpent slither nearby and you'll get a buzz you won't soon forget.

Snowman — Frosty's evil snow-slingin' twin. Dodge his snowballs, then melt him with your Nuclear Knuckles.

Hammerfish — Don't be fooled by this innocent looking little fish. It'll nail you the first chance it gets.

Hornhead — Voted ugliest in his class, this oaf patrols the Tower. Don't let him make 'toad-kebob out of you.

Steel-Beak — A duck which no 'toad would want in its bath. Watch out for its beak, it packs one heck of a peck!

General Slaughter — One of the Dark Queen's least intelligent commanders. He always uses his head, if only as a weapon

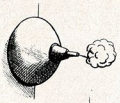
Also featuring the following:

Walker — The type that kicks you when you're down. Bust 'em up, then use his leg as a weapon.

Mechno-Droids — These unruly robots patrol the entrances to the Terra Tubes. Give 'em the Battletoad Butt and watch 'em fly.

Krazy Kog — You'd best avoid this mechanical menace or you'll end up a toad-pancake.

OBSTACLES



Gasser — A puff of truly smelly gas that is sure to leave you breathless.

Sucka — Like a fancy food processor, it drags you into its spinning blades and turns you into ground 'toad-meat.

Big Ball — Once it gets on a roll, it can knock you right on your 'toad-butt. Get ready for a vigorous game of dodge ball.

Spike Ball — Revolving around the dreaded Tower of Shadows, this orb has been known to really stick-it to intruders.

Snotball — You'll need more than a tissue to clean-up this goo since it clings to the roof and floor, waitin' to slime you.

Snowballs — A blizzard that's guaranteed to send a cold shiver down your 'toad-spine.

Ice Spikes — Unless you're fast on your green feet, these falling frozen daggers make you feel like a pin cushion.

Retro-Blasters — Smash out of walls and fire lethal bolts of energy. Short-circuit them by using the BT Bashing Ball.

Electro Zap — With 2,000 volts of 'toad-frying electricity between them, they glide across the screen at shocking speed.

Swellcheeks — A rather windy individual guarding the Tower. Hang on, or you'll become a sky-divin' 'toad.

Also featuring the following:

Logs — Floating along the river at rapid speed, this treacherous timber can't wait to smash your Space Board and turn you into tiny 'toad-bits.

Whirlpools — If these swift swirlers suck you into their wake, your chances of survival will go right down the drain.

Spikeback — Stumble onto their spike-covered armor and you'll surely get the point.

Mines — Bob along the river, waiting to sink your chances of getting past.

Meteorites — A storm of fiery rocks headed your way. Get that Jet Turbo movin'!

Missiles — An explosive barrage that comes at you from all sides. Avoid them, or you're 'toadst.

Buzzball — The only way to shake loose of this humongous ball of killer static cling is to out-leap it to the finish.

Shadow Clouds — Lurking in the shadows of the awesome Tower, they roll in to put an end to your mission.

Electro-Gaps — These electrifying little gaps between platforms can be a real shocker.

SMASH HITS

Turbo Thwack

Swingin' Size Thirteens

Jawbuster

Kiss-My-Fist

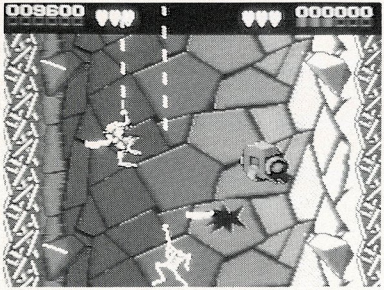
Battletoad Butt

BT Bashing Ball

Nuclear Knuckles

Big Bad Boot

SCOREBOARD



Lives are heartily highlighted See if you can 1 UP 'em, 'toad.

Energy is the stuff those juicy flies are made of. Let's eat!

Points are 'toadally numerical

WARNING!

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ATTENTION!

NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System™ (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts.
Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Merci d'avoir choisi Battletoads™ de Tradewest pour votre Système NES. Afin de tirer le plus grand profit de votre jeu, nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES

L'Histoire des Battletoads 22
Utilisation des commandes 23
Conduite du jeu 24
Les Méchants 28
Les Obstacles 33
Coups d'éclat 36
Panneau d'affichage 37

Conseils d'utilisation

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas, afin de ne pas endommager le jeu.
3. Ne nettoyez pas votre jeu avec des produits tels que benzène, alcool ou tout autre solvant.
4. Assurez-vous toujours que votre appareil est hors tension avant d'introduire la cartouche dans votre Système NES ou de l'en retirer.

L'HISTOIRE DES BATTLETOADS

Après leur défaite à la bataille de Canis Major face à la Compagnie Galactique, la Reine Noire, et ses hordes spatiales de traîtres battent en retraite jusqu'aux confins de l'univers, trouvant refuge dans les sombres espaces intersidéraux.

Pendant ce temps, à bord du vaisseau spatial Vulture, le Professeur T. Bird et les Battletoads — Rash, Zitz et Pimple — reconduisent la Princesse Angelica vers sa demeure planétaire, où son père, l'Empereur Terran, se prépare à l'accueillir saine et sauve.

Au cours du voyage, Pimple, le plus grand des Battletoads, emmène Angelica faire un tour dans le Toadster jusqu'à un Centre de Loisirs proche.

Pimple et Angelica dévorent l'espace, mais la Reine Noire les fait tomber dans une embuscade avant qu'ils ne puissent atteindre leur but. Par bonheur, Pimple parvient à envoyer un signal de détresse avant que le Toadster ne soit englouti et dirigé vers le Monde de Ragnarok, la planète de la Reine Noire...

Voici quelle est la situation, crapaud : la Reine Noire a enlevé la Princesse Angelica ainsi que Pimple, votre meilleur copain — qu'est-ce que vous allez bien pouvoir faire ?

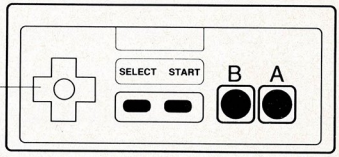
Vous allez être franchement FOU FURIEUX, ce sera votre première réaction — puis vous allez PRENDRE VOTRE REVANCHE !

Le Professeur Bird guidera votre descente sur Ragnarok, mais à partir de là vous devrez vous débrouiller par vous-même. Vous aurez à parcourir une grande distance, crapaud, à travers la glace et le feu, à travers des cauchemars si terribles que vous refuserez même de les évoquer — à travers un Gargantua monstrueux et, pour finir, jusqu'à la Tour des Ombres, où la Reine Noire vous attend.

Aurez-vous le courage nécessaire, crapaud ? Nous allons bien vite le savoir, d'une facon ou d'une autre...

UTILISATION DES COMMANDES

Haut
Bas
Gauche
Droite
Double clic à gauche ou à droite pour courir et pour avoir accès aux coups d'éclat (avec le Bouton B).



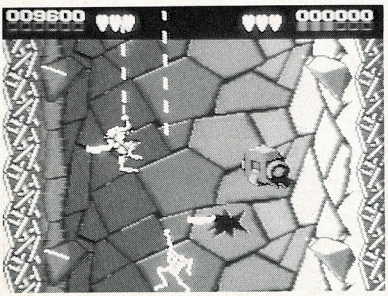
Select : Inutilisé.
Start : pour démarrer le jeu et faire une pause.

Bouton A : pour sauter.
Bouton B : pour déclencher l'action.

CONDUITE DU JEU

A l'instant où le vaisseau spatial Vulture dépose les Battletoads sur le Monde de Ragnarok, votre terrible mission de sauvetage débute. Mettez vous donc à courir dès que vous touchez terre.

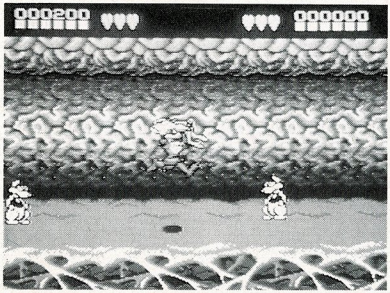
D'interminables canyons, des trous noirs, un tunnel terrifiant, une caverne arctique, un enfer torride vous attendent, et bien d'autres difficultés encore ! Et partout des monstres malfaisants et des dangers de toutes sortes...



Niveau 2 - Trou Wookie

Les Méchants, c'est l'armée de misérables gredins de la Reine Noire. Ils vont tout faire pour vous empêcher d'atteindre la Tour des Ombres où Angelica et Pimple sont retenus prisonniers.

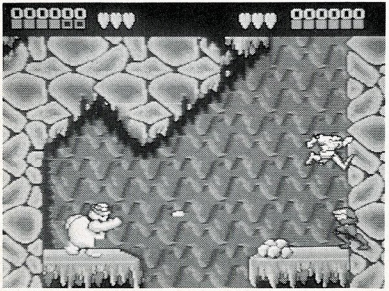
Les Obstacles constituent les armes meurtrières que la Reine a soigneusement dissimulées pour vous attraper lorsque vous vous y attendez le moins. Pour passer au niveau suivant, vous devez battre tous les méchants de votre niveau actuel et éviter tous les obstacles.



Niveau 3 - Tunnel Turbo

Mais soyez vigilant, ils aiment rendre coup pour coup. Et s'ils vous donnent un trop grand nombre de coups, c'en est fait de vous, crapaud ! Parce qu'un Battletoad a une durée de vie restreinte.

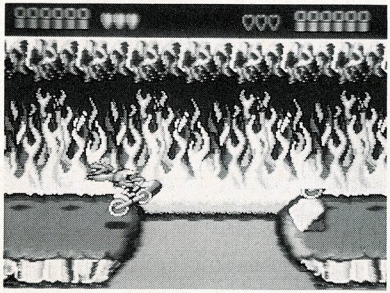
Heureusement pour vous, vous disposez de toute une panoplie de claques, de coups de poing et de coups de pied super puissants que seul un Battletoad peut donner. De plus, certains objets peuvent être ramassés en cours de route et utilisés comme des armes. Pour acquérir un peu d'énergie, essayez donc de mâcher quelques jolies mouches succulentes.



Niveau 4 - Caverne arctique/Bonhomme de neige

Alors que la plupart de vos combats sont menés à "pied de crapaud", certains niveaux demandent des aptitudes de coureur professionnel. Là vous utiliserez la Speed Bike, le Jet Turbo et le Space Board ultra-performants.

Lorsque vous atteignez finalement la Tour des Ombres, la confrontation finale a lieu. C'est dans cet endroit que la Reine Noire utilisera tous les moyens possibles pour vous empêcher d'atteindre Angelica et Pimple. Et les surprises qu'elle vous réserve suffisent à vous donner la chair de "crapaud".



Niveau 7 - Enfer de Volkmire/Jet Turbo

LES MECHANTS

La Reine Noire — Elle commande ses troupes malfaisantes à partir de la Tour des Ombres. Vous devez vous emparer de son pouvoir pour sauver vos amis.

Dragon — Il vous tombe dessus quand vous ne vous y attendez pas. Attention à sa spécialité : le coup du crapaud.

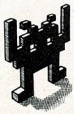
Piège à crapauds saturnien — Ils se nourrissent exclusivement de batraciens, mais vous pouvez les déraciner avec la BT Bashing Ball (Balle BT).

Rat Rocket — A l'aide de ses accélérateurs de force, ce rongeur a tendance soit à vous faucher, soit à faire pleuvoir des obstacles sur votre chemin.

Giblet — Un rongeur robuste, d'une rapidité et d'une vilenie surprenante. Bombardez-le ou c'en est fait de vous.

Scuzz — Ces espèces de lâches attaquent en groupes par derrière, mais le super coup Battletoad les enverra au diable.

Corbeaux — De bien vieux oiseaux que ces corbeaux, mais ils sont impatients de vous saisir entre leurs pattes. Une variété mutante essaiera de cisailler le câble de votre turbo à coups de bec.



'Vaders — Ce survivant des envahisseurs primitifs n'a qu'une idée en tête : s'emparer de vos barres d'énergie et fuir avec elles.

Rat Pod — Etant donné qu'ils oscillent sans arrêt, vous devrez manoeuvrer savamment pour éviter ces espèces de chauffards rongeurs.

Tall Walker — C'est le grand frère de Walker : une brute qui ne pense qu'à la vengeance. Ne vous laissez pas coincer par lui.

Boss Walker — Restez hors du champ de vision de ce Walker stupide. Autrement, il vous cuira l'arrière-train et vous enverra valser.

Big Blag — Le chef incontesté de l'armée de rongeurs de la Reine Noire— pour commencer, il va vous assommer, ouais, puis il va vous croquer, ouais, puis il va vous recracher et vous ratatiner, ouais !

PsyKochons — Brandissant leurs haches de guerre, ces porcs vous donneront une bonne migraine, à moins que vous ne réussissiez à les transformer en côtelettes auparavant.

Sentry-Drones — Des experts en extermination de crapauds. Qu'ils fassent connaissance avec votre poing.

Robo-Manus — Espèce de mutant biogénétique amélioré. Sa mutation a été contrôlée par les troupes des Ténèbres. Vous devez le considérer comme armé et dangereux : il peut faire voler votre peau de crapaud d'une seule rafale de ses pots.

Electra-Eel — Laissez ce serpent marin glisser près de vous, et vous connaîtrez un choc inoubliable.

Eclabousseur de neige — Evitez ses boules de neige, puis faites-le fondre avec vos Rotules Nucléaires.

Poisson marteau — Ne vous laissez pas avoir par ce petit poisson à l'air innocent. Il vous épinglera dès qu'il en aura l'occasion.

Hornhead — Décidément le plus laid dans sa catégorie, ce balourd surveille la Tour. Ne le laissez pas vous transformer en kebab de crapaud.

Dents de fer — Un canard qu'aucun crapaud ne prendrait comme compagnon de baignade. Méfiez-vous de son bec, il pince vraiment très fort.

Général Massacre — L'un des commandants les moins intelligents au service de la Reine Noire. Sa tête lui sert d'arme.

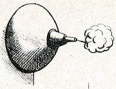
Egalement représentés :

Walker — Il est du genre à vous donner des coups de pied quand vous êtes au tapis. Faites-le exploser, puis servez-vous de sa jambe comme d'une arme.

Mechno-Droids — Ces robots indisciplinés patrouillent les entrées menant aux Terra Tubes. Assénez-les de super coups de Battletoad et regardez-les s'envoler.

Krazy Kog — Faites en sorte d'éviter cette menace mécanique de peur de finir en vulgaire gâteau de crapaud.

LES OBSTACLES



Gasser — Une bouffée d'un gaz vraiment odorant qui vous coupera le souffle, à coup sûr.

Sucka — Tel un instrument de cuisine de précision, il vous attire dans ses lames tourbillonnantes et vous transforme en crapaud haché.

Big Ball — Une fois en rotation, cette boule peut vous précipiter au sol sans ménagement. Préparez-vous à une vigoureuse partie de ballon prisonnier.

Spike Ball — Tournoyant autour de la redoutée Tour des Ombres, cette sphère a la réputation de coller vraiment aux intrus.

Boule crasseuse — Il vous faudra plus d'un mouchoir en papier pour nettoyer cette guimauve qui s'accroche au plafond et au plancher dans l'attente de vous engluer.

Boules de neige — A coup sûr, un blizzard qui vous gèlera jusqu'à la moëlle.

Ice spikes — A moins d'être alerte sur vos pattes vertes, ces dagues glacées, en tombant, vous donneront la sensation d'être une pelotte d'épingles.

Retro-Blasters — Ils sortent à toute allure des murs et crachent des éclairs mortels d'énergie. Mettez-les hors circuit en utilisant la Boule bousillante de BT.

Electro Zap — Reliés par une tension de 2.000 volts qui suffit à griller les crapauds, ils glissent à une vitesse fantastique d'un bout à l'autre de l'écran.

Swellcheeks — C'est un individu plutôt venteux qui garde la Tour. Accrochez-vous, sinon vous deviendrez un crapaud qui plonge dans le firmament.

Egalement représentés :

Rondins — Flottant à toute allure sur la rivière, ce bout de bois plein de traîtrise ne pense qu'à défoncer votre Space Board et à vous transformer en tout petits morceaux de crapaud.

Tourbillons — S'ils vous avalent dans leur sillage, vos chances de survie fileront en même temps que vous.

Spikeback — Trébuchez sur leur blindage recouvert d'aiguilles, et vous vous en souviendrez.

Mines — Dispersées au fil de l'eau, elles n'ont qu'un but : vous couler par le fond pour vous empêcher de progresser.

Météorites — Une grêle de rochers colériques file droit sur vous. Vite, le Jet Turbo à plein régime !

Missiles — Ces tirs de barrage vous accueillent de toute part. Evitez-les de peur d'être toasté.

Buzzball — La seule manière de l'emporter sur cette boule chargée de colle statique mortelle est de sauter constamment plus loin qu'elle.

Shadow Clouds — Cachés par l'ombre de la Tour menaçante, ils déferlent pour mettre un terme à votre mission.

Electro-Gaps — Ces petits blocs électrisés entre des plates-formes peuvent procurer bien des chocs.

COUPS D'ECLAT

Coup Turbo

Méchant gros Coup de Pied

Super Coup aux Mâchoires

Embrasse-Mon-Poing

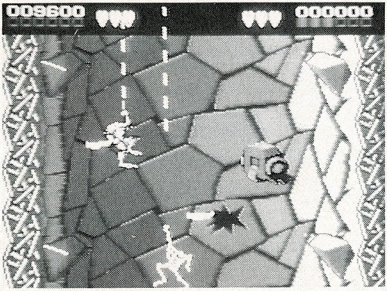
Coup de Tête de Battletoad

Boule Bousillante de BT

Coup de Poing Atomique

Gros Coup de Pied

PANNEAU D'AFFICHAGE



Le nombre de vies est bien visible. Essayez d'en gagner plus à coups de 1UP, crapaud.

Ces mouches juteuses sont pleines d'énergie. Mangez-les !

Les points sont strictement numériques.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Battletoads™
© 1991 Rare Ltd., available on the Nintendo Entertainment System exclusively from Tradewest, Inc. Licensed to Tradewest by Rare Coin-it, Inc.

Manufactured in Japan.
Fabriqué au Japon
All rights Reserved.
Tous droits réservés.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

20720

RARE

Distributed by Bandaï
Distribué par Bandaï

Printed in Japan
Imprimé au Japon